

## ABSTRAK

Nama : Alfiezhar Langari (1502014028)  
Program Studi : Ilmu Perpustakaan  
Judul : Analisis Peningkatan Pengetahuan “Dampak Negatif *Game Online*” Melalui Media Poster Pada Siswa SMPN 79 Jakarta dan Tinjauannya Menurut Islam

*Game online* adalah permainan yang menggunakan teknologi canggih yang terhubung dengan internet dapat dimainkan lebih dari 2 orang. *Game online* diciptakan oleh manusia sebagai kegiatan hiburan, tetapi *game online* juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada tidaknya peningkatan pengetahuan tentang dampak negatif *game online* setelah diberikan literasi informasi dengan menggunakan media poster pada siswa SMPN 79 Jakarta. Jenis penelitian ini adalah eksperimen menggunakan metode *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 79 Jakarta dengan jumlah sampel 72 responden. Teknik *sampling* yang digunakan penelitian ini adalah *sampling* aksidental. Uji T test menunjukkan sig (2-tailed) dengan hasil  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan menggunakan media poster. Hasil *pre-test* sebesar 57,50 sedangkan *post-test* sebesar 77,58. Dengan demikian, siswa mengalami peningkatan pengetahuan tentang dampak negatif *game online* sebesar 20,08. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media poster mampu meningkatkan pengetahuan siswa SMPN 79 Jakarta tentang dampak negatif *game online*.

**Keyword** : Poster, *Game online*, Dampak Negatif *Game Online*, Peningkatan Pengetahuan